

**Rabbia dell'orso**



Sfera delle Bestie

Stregone o PG entro 12" anche in CaC  
 Rimane in gioco  
 +3 A +2 FO +1 R (no può usare armi)

4+

**I Buoi si Fermano**



Sfera delle Bestie

Unità ovunque sul tavolo  
 Chiama automaticamente a raccolta una unità in fuga

5+

**Banchetto di Corvi**



Sfera delle Bestie

Proiettile Magico  
 Gittata 24"  
 2D6 colpi a FO3

7+

**Animale impaurito**



Sfera delle Bestie

Cavalcature, sciame, carri e mostri anche ingaggiati  
 Ovunque sul tavolo  
 Non attaccano non muovono (ma possono scappare)

7+

**Lancia del cacciatore**



Sfera delle Bestie

Proiettile Magico (Funziona come una ballista)  
 Gittata 24"  
 FO6 nega il TA

8+

**Caccia del lupo**



Sfera delle Bestie

Cavalcature, sciame, carri e mostri a 24" dal mago  
 Muove di 2D6 verso l'unità nemica più vicina se arriva è considerata in carica (con le normali regole) altrimenti muove e basta.

9+

Sfera delle Bestie



1/6

Sfera delle Bestie



2/6

Sfera delle Bestie



3/6

Sfera delle Bestie



4/6

Sfera delle Bestie



5/6

Sfera delle Bestie



6/6